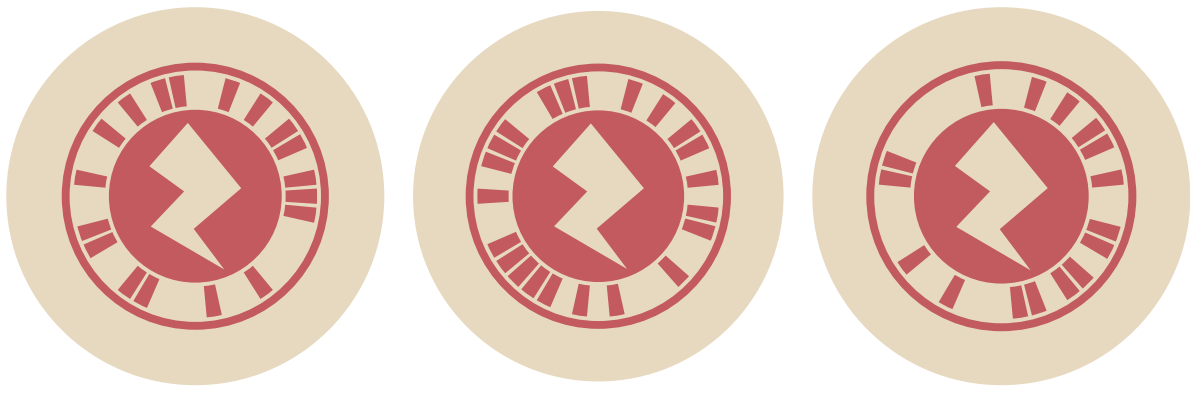
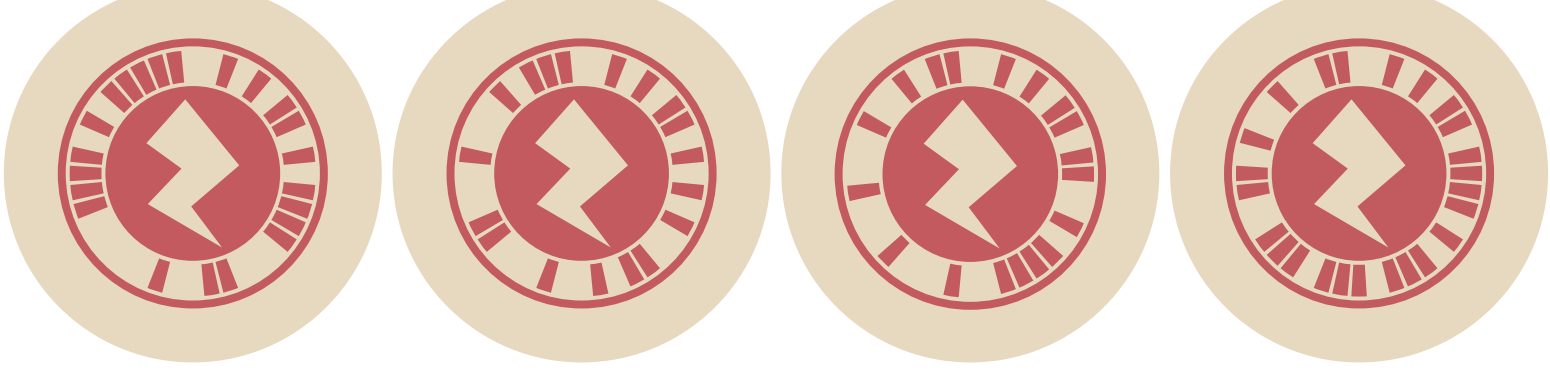


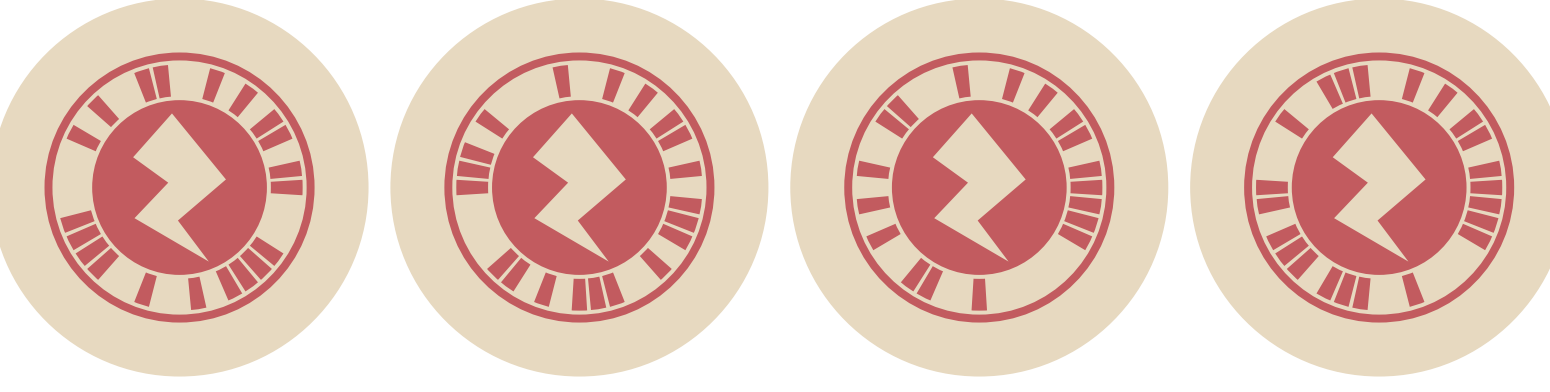
Introducción



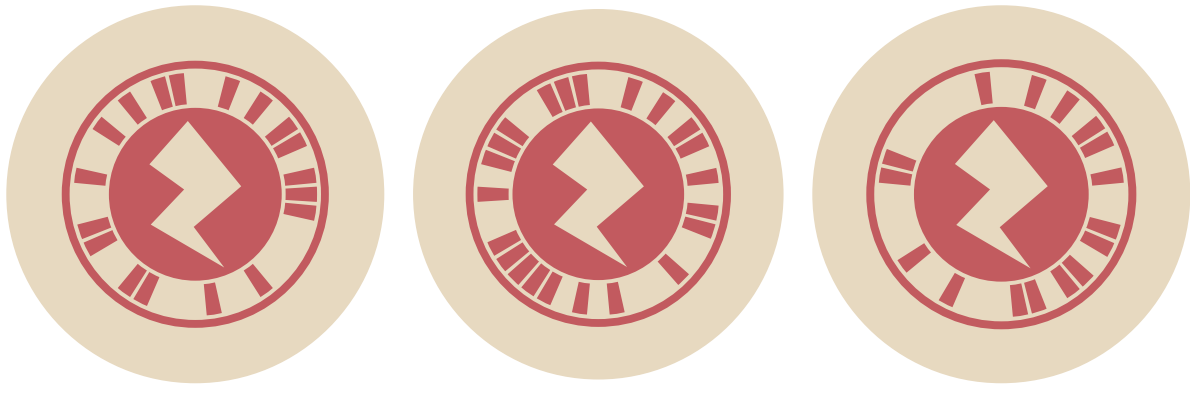
Marco referencial



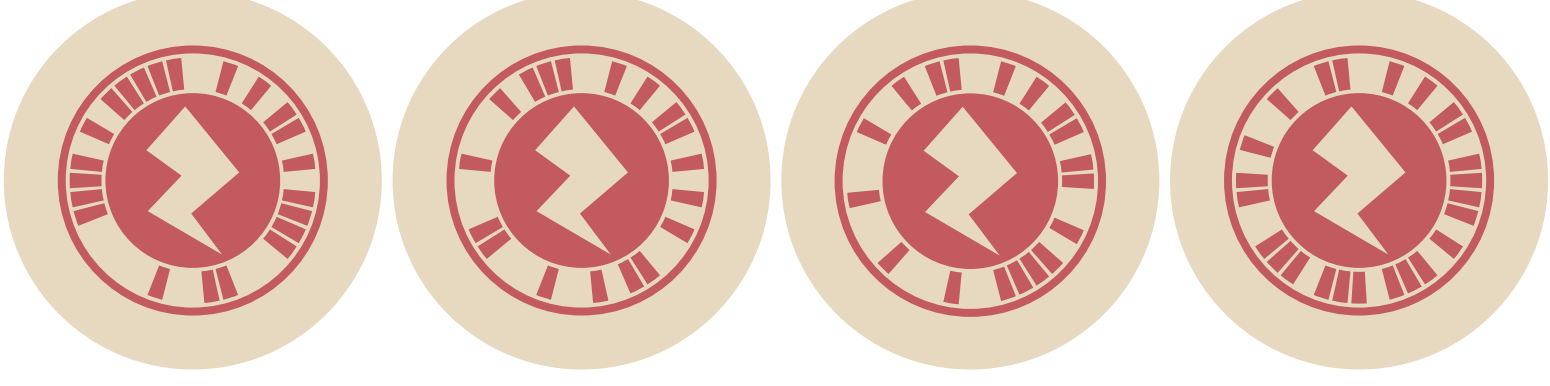
Conclusiones



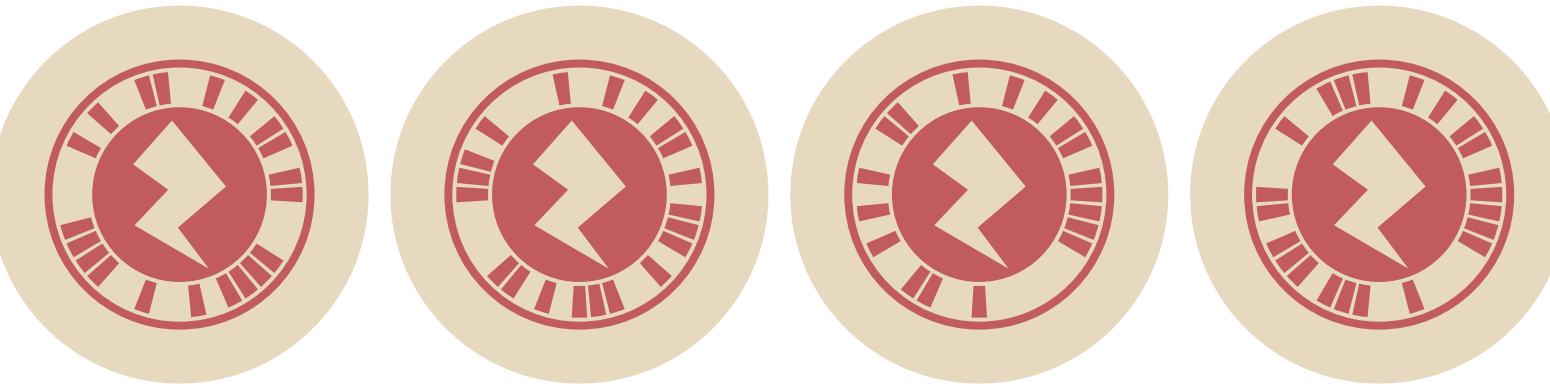
Introducción



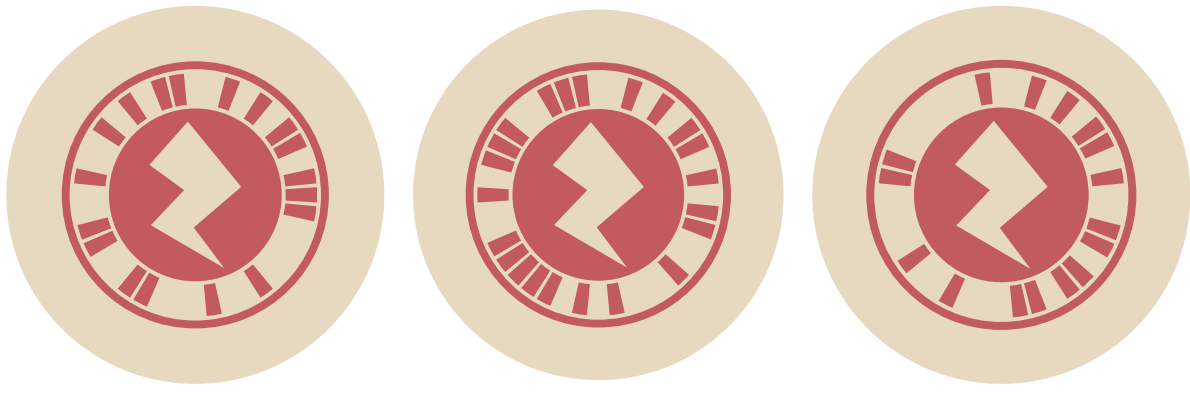
Marco referencial



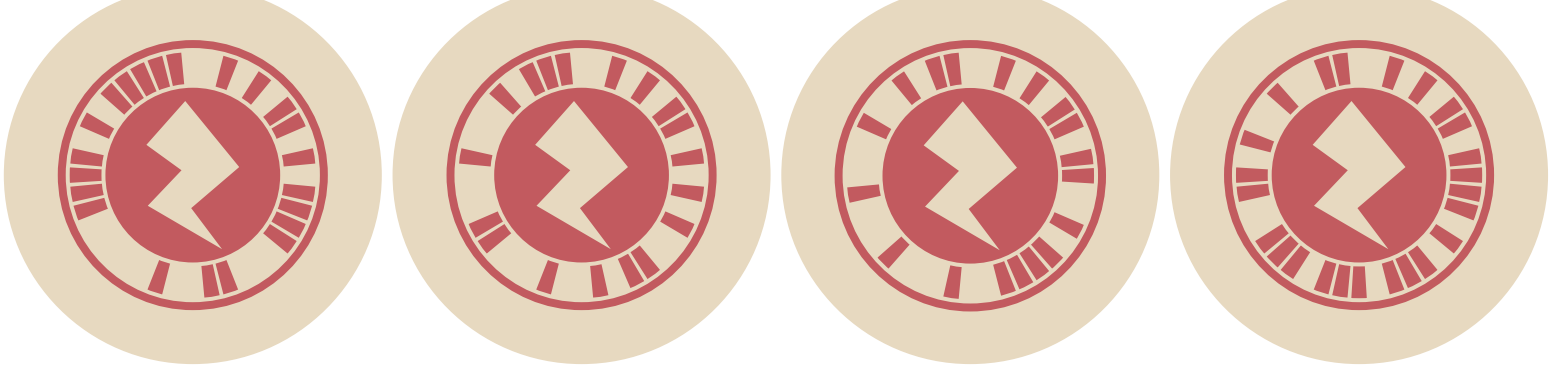
Conclusiones



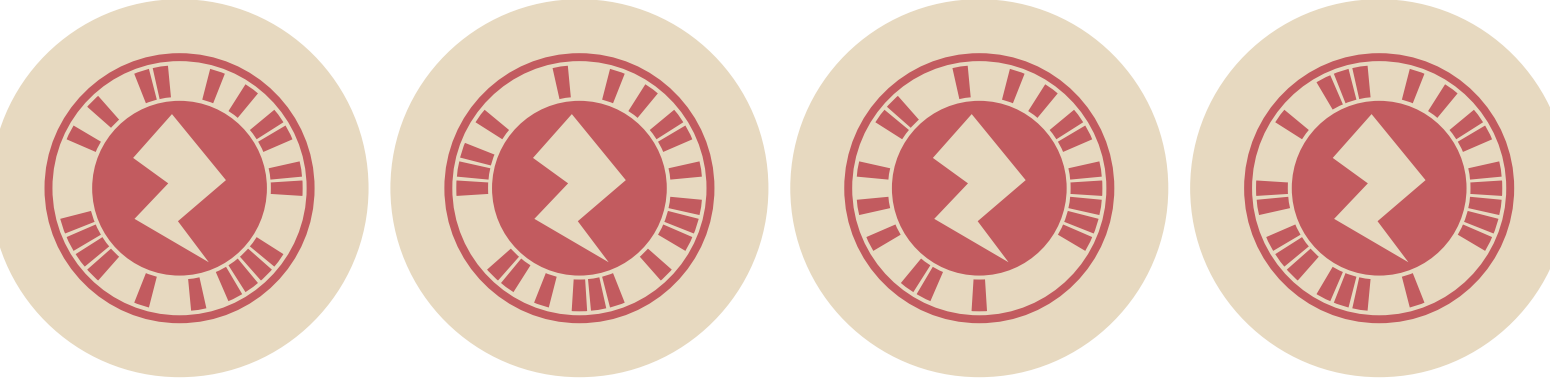
Introducción



Marco referencial



Conclusiones



Crear el prototipo de un módulo interactivo dentro de una casa museo de autor, para favorecer un aprendizaje significativo al usuario a través de una narrativa no lineal.



Sobre el módulo interactivo

Identificar los sistemas del módulo interactivo, pertinentes y acordes con los lineamientos de la CELC.

Desarrollar los elementos tecnológicos de los módulos interactivos.



Sobre el aprendizaje significativo

Identificar al público de la CELC.

Construir una narrativa no lineal del contexto histórico y cultural de la vida cotidiana de Leonora Carrington en la Ciudad de México.



Ausubel, D. (1976). *Psicología Educativa*. Un punto de vista cognoscitivo. Trillas, México.
Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Barcelona, España: Paidós.
Freitas, C. y Castro, C. (2010) *Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas*. Revista Estudios Culturales. Vol. 3. ISSN-e: 1856-8769
ICOM. (2019). *Museum definition*.
Santacana, J. (2006). *Bases para una museografía didáctica en los museos de arte*. Enseñanza de las Ciencias Sociales. Núm. 5, p. 125-133. Barcelona. ISSN: 1579-2617.
Santacana, J., & Martín Piñol, C. (2010). *Manual de museografía interactiva*. Biblioteconomía y administración cultural. Gijón: Trea. ISBN: 978-84-9704-531-5
Secretaría de Cultura de la Ciudad de México. (2015). *Encuesta de Consumo Cultural de la Ciudad de México 2015*.
Zavala, L. (2014). *Antimanual del museólogo*. Hacia una museología de la vida cotidiana. UAM/INAH/CONACULTA, México. ISBN 9786074777789

El módulo interactivo es un intermediario didáctico entre el visitante y el contenido del museo. Son parte de la **museografía interactiva**, que es la capacidad del museo de dar la posibilidad de selección de contenido al visitante

(Tomado de Joan Santacana).



Los museos son espacios de diálogo entre las personas y su mundo.

Por ello, hay que conocer su **contexto, necesidades y conceptos de referencia**.

(Tomado de ICOM, Lauro Zavala y David Ausubel).



Las ideas nuevas deben relacionarse con las ideas existentes en la estructura cognitiva a través de un **material pertinente y una actitud favorable** de parte de quien aprende

(Tomado de David Ausubel).



Para la participación del visitante del museo consideramos el uso de las **narrativas no lineales**.

Estas consideran un principio y un final, pero las rutas entre ambos puntos son **determinadas por las acciones de la persona**

(Tomado de Freitas y Castro)

Conocer la relación entre la interactividad en las casas museo y el aprendizaje significativo de los visitantes.

Para abordarlo se realizará una propuesta de **módulos interactivos** y su contenido para la Casa Estudio Leonora Carrington

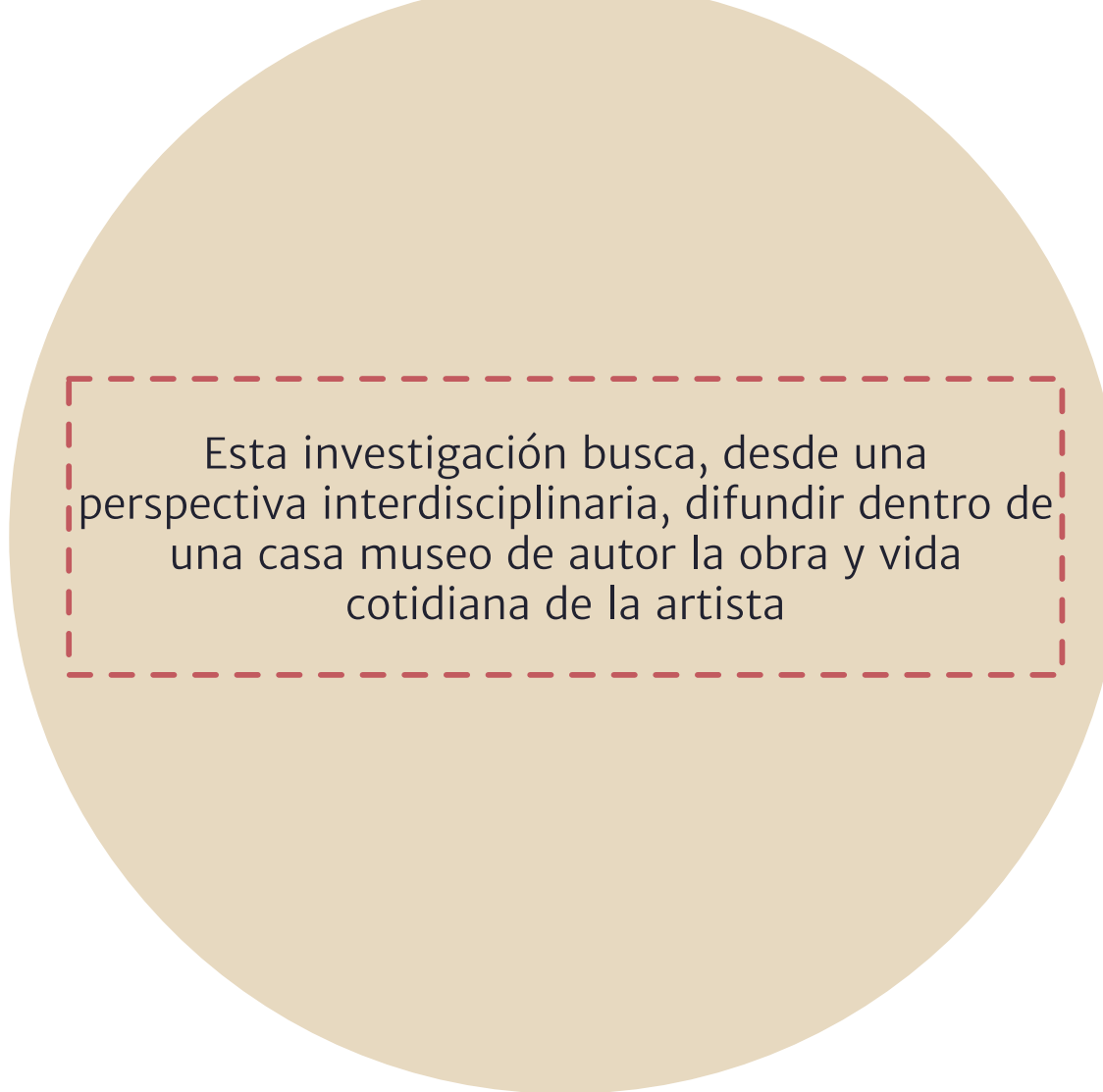


La vivienda de Leonora Carrington, ubicada en la colonia Roma de la Ciudad de México, fue adquirida por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) para destinarla como museo de sitio.

La Casa Estudio Leonora Carrington estará dedicada a su vida cotidiana



Esta investigación busca, desde una perspectiva interdisciplinaria, difundir dentro de una casa museo de autor la obra y vida cotidiana de la artista



Para abordarlo se realizará una propuesta de **módulos interactivos** y su contenido para la Casa Estudio Leonora Carrington



Crear el prototipo de un módulo interactivo dentro de una casa museo de autor, para favorecer un aprendizaje significativo al usuario a través de una narrativa no lineal.



Sobre el módulo interactivo

Identificar los sistemas del módulo interactivo, pertinentes y acordes con los lineamientos de la CELC.

Desarrollar los elementos tecnológicos de los módulos interactivos.



Sobre el aprendizaje significativo

Identificar al público de la CELC.

Construir una narrativa no lineal del contexto histórico y cultural de la vida cotidiana de Leonora Carrington en la Ciudad de México.



Ausubel, D. (1976). *Psicología Educativa*. Un punto de vista cognoscitivo. Trillas, México.
Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Barcelona, España: Paidós.
Freitas, C. y Castro, C. (2010) *Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas*. Revista Estudios Culturales. Vol. 3. ISSN-e: 1856-8769
ICOM. (2019). *Museum definition*.
Santacana, J. (2006). *Bases para una museografía didáctica en los museos de arte*. Enseñanza de las Ciencias Sociales. Núm. 5, p. 125-133. Barcelona. ISSN: 1579-2617.
Santacana, J., & Martín Piñol, C. (2010). *Manual de museografía interactiva*. Biblioteconomía y administración cultural. Gijón: Trea. ISBN: 978-84-9704-531-5
Secretaría de Cultura de la Ciudad de México. (2015). *Encuesta de Consumo Cultural de la Ciudad de México 2015*.
Zavala, L. (2014). *Antimanual del museólogo*. Hacia una museología de la vida cotidiana. UAM/INAH/CONACULTA, México. ISBN 9786074777789

El módulo interactivo es un intermediario didáctico entre el visitante y el contenido del museo. Son parte de la **museografía interactiva**, que es la capacidad del museo de dar la posibilidad de selección de contenido al visitante

(Tomado de Joan Santacana).



Los museos son espacios de diálogo entre las personas y su mundo.

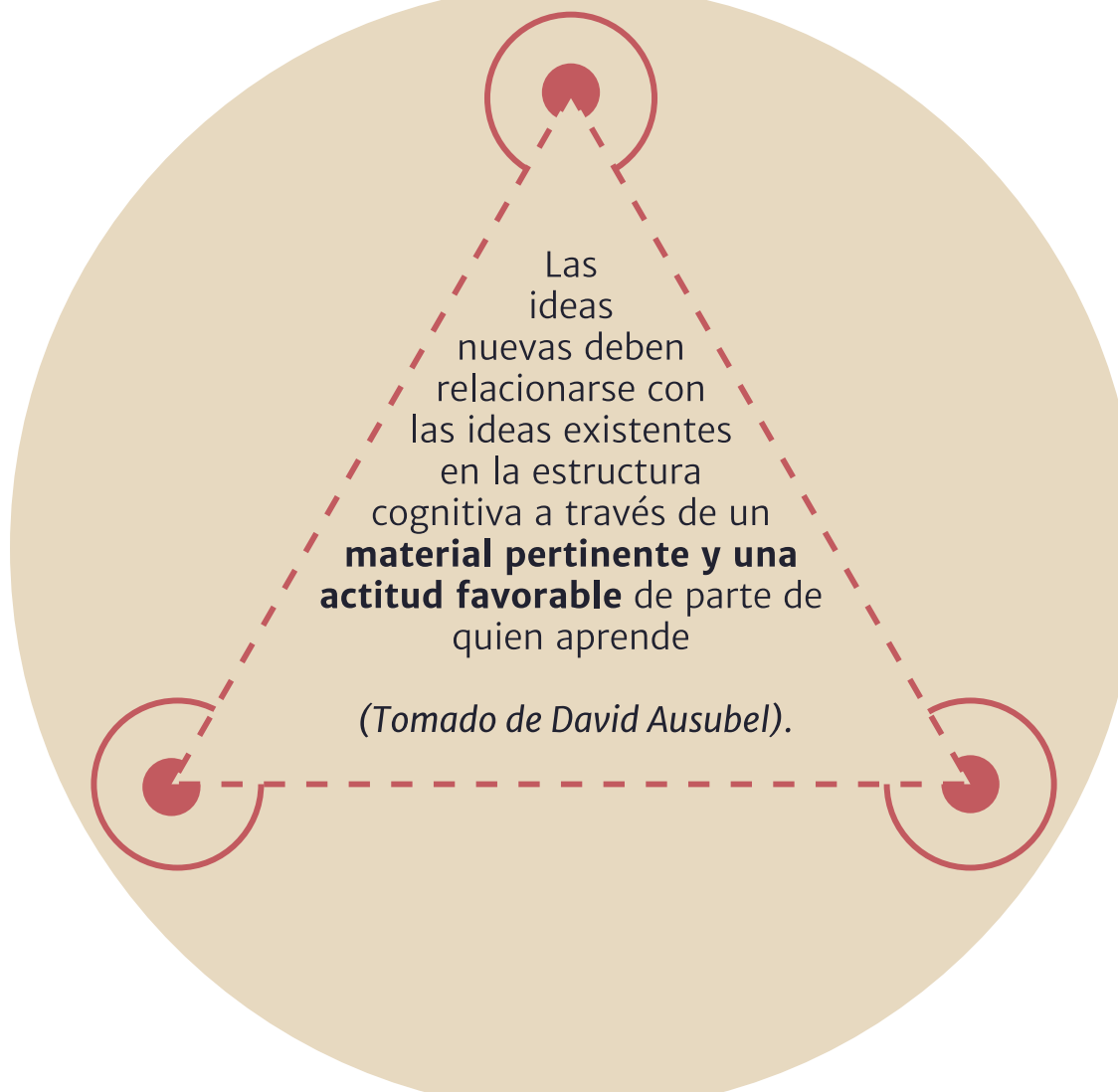
Por ello, hay que conocer su **contexto, necesidades y conceptos de referencia**.

(Tomado de ICOM, Lauro Zavala y David Ausubel).



Las ideas nuevas deben relacionarse con las ideas existentes en la estructura cognitiva a través de un **material pertinente y una actitud favorable** de parte de quien aprende

(Tomado de David Ausubel).



Para la participación del visitante del museo consideramos el uso de las **narrativas no lineales**.

Estas consideran un principio y un final, pero las rutas entre ambos puntos son **determinadas por las acciones de la persona**

(Tomado de Freitas y Castro)

Conocer la relación entre la interactividad en las casas museo y el aprendizaje significativo de los visitantes.

Para abordarlo se realizará una propuesta de **módulos interactivos** y su contenido para la Casa Estudio Leonora Carrington

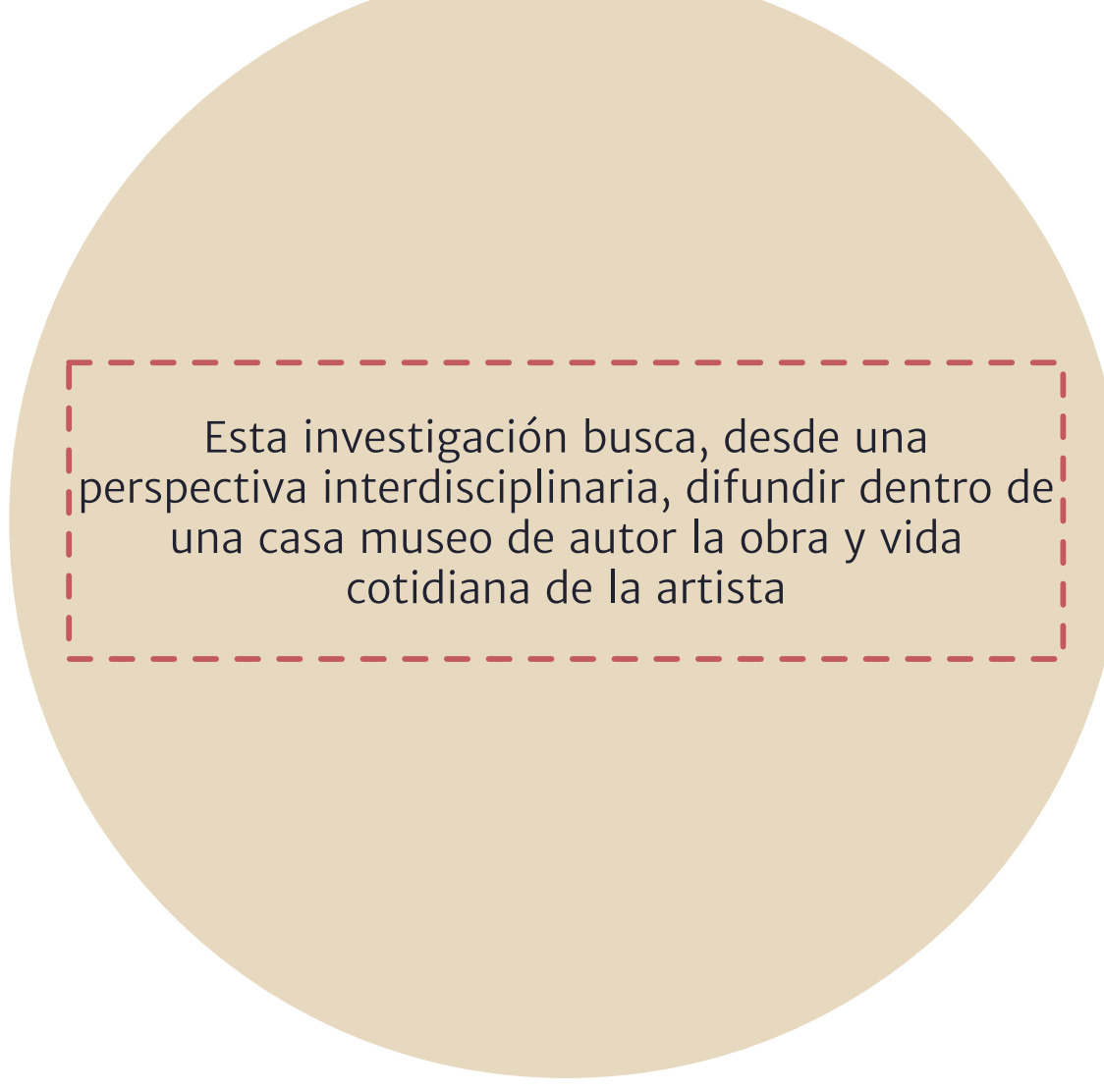


La vivienda de Leonora Carrington, ubicada en la colonia Roma de la Ciudad de México, fue adquirida por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) para destinarla como museo de sitio.

La Casa Estudio Leonora Carrington estará dedicada a su vida cotidiana



Esta investigación busca, desde una perspectiva interdisciplinaria, difundir dentro de una casa museo de autor la obra y vida cotidiana de la artista





Propuesta de implementación de una narrativa no lineal a través de un módulo interactivo sobre la vida cotidiana de Leonora Carrington

Asesores

Dr. Carlos Joel Rivero Moreno

Dra. Dina Rochman Beer

Mtro. Carlos Saldaña Ramírez

Itzel Alejandra Jiménez Loranca
Estrategias en comunicación
jimenezloranca@gmail.com

Ollintzin Mary Carmen Rosas Juárez
Sistemas para la interacción
ollintzinrj@gmail.com

América Fabiola Sánchez León
Sistemas para la interacción
americasanchezleon@gmail.com

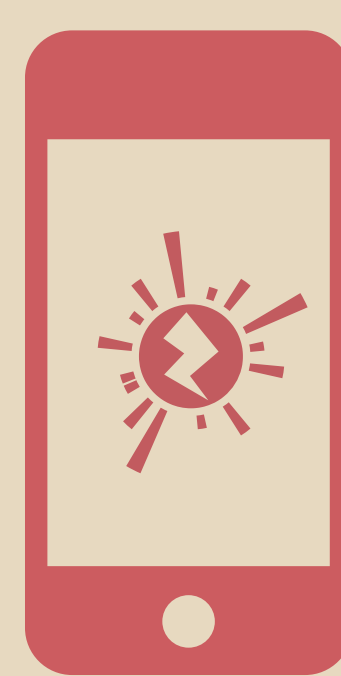
Intrucciones

Los bordados guardan las piezas de nuestra investigación. Para conocerlas:

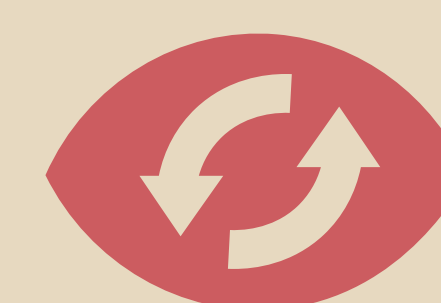
1. Descarga la aplicación Zappar en tu smartphone o tablet



2. Abre Zappar y escanea el código en el llavero.



3. Para escanear otro código, da click en el icono



4. Si no tienes disponibles Zappar o un smartphone, observa la cara posterior del bordado.

